

Analisis Sikap Rasa Ingin Tahu Mahasiswa Selama COVID-19 Menggunakan Model *Blended Learning*

Maria Trisna Sero Wondo¹, Maria Fatima Mei², Stefania Baptis Seto³

^{1, 2} Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Kuruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Flores
Jl. Sam Ratulangi, Ende-Flores-NTT, Indonesia
Email: stefaniseto@gmail.com

Abstract

This study aims to analyze the students' curiosity to learn using blended learning. The method in this study is a survey method and the population in this study is the fourth-semester students of the Mathematics Education Study Program. The research sample was 30 semester IV students. The instrument used in this study is a non-test instrument, namely a curiosity attitude questionnaire. The results showed that the indicator asking questions about the information or problems provided obtained a percentage of 60.28% in the high category, the indicator wanting to know things in detail got a percentage of 66.81% in the high category, the indicator enthusiasm/enthusiasm in learning got a percentage of 61.25% in the high category, the indicator seeking information from various sources obtained a percentage of 61.04% with the high category, and the indicator trying to alternatively solve the problem obtained a percentage of 56.67% with the medium category. The indicator wants to know things in detail to get the most superior percentage of other indicators, while the indicator tries to solve the problem is in the medium category. All students felt that the interaction between students and between lecturers and students increased because of learning using the blended learning model.

Keywords: Attitude of Curiosity; Blended Learning, Covid-19

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis sikap rasa ingin tahu belajar mahasiswa menggunakan model blended learning. Metode dalam penelitian ini adalah metode survei dan Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa semester IV Program Studi Pendidikan Matematika. Sampel penelitian adalah mahasiswa semester IV sebanyak 30 orang. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini merupakan instrumen non-test, yaitu angket sikap rasa ingin tahu. Hasil penelitian menunjukkan pada indikator bertanya tentang informasi atau masalah yang diberikan memperoleh presentase 60,28% dengan kategori tinggi, indikator berkeinginan mengetahui hal secara rinci memperoleh presentase 66,81% dengan kategori tinggi, indikator antusias/ semangat dalam belajar memperoleh presentase 61,25% dengan kategori tinggi, indikator mencari informasi dari berbagai sumber memperoleh presentase 61,04% dengan kategori tinggi dan indikator mencoba alternatif dari pemecahan masalah memperoleh persentase 56,67% dengan kategori sedang. Indikator berkeinginan mengetahui hal secara rinci mendapatkan presentase yang paling unggul dari indikator lainnya sedangkan indikator mencoba alternatif dari pemecahan masalah berada dalam kategori sedang. Semua mahasiswa merasa bahwa interaksi antar mahasiswa dan antara dosen dengan mahasiswa meningkat karena pembelajaran dengan menggunakan model blended learning.

Kata kunci: Sikap Rasa Ingin Tahu, *Blended Learning*, Covid-19

Copyright (c) 2022 Maria Trisna Sero Wondo, Maria Fatima Mei, Stefania Baptis Seto

Corresponding author: Stefania Baptis Seto

Email Address: stefaniseto@gmail.com (Jl. Sam Ratulangi, Ende-Flores-NTT, Indonesia)

✉ Received 13 May 2022, Accepted 13 June 2022, Published 30 June 2022

PENDAHULUAN

Pelajaran matematika sesungguhnya merupakan sebuah pelajaran yang dipelajari oleh peserta didik sejak berada di sekolah dasar, hingga ke jenjang sekolah menengah dan lanjut hingga pada tingkat perguruan tinggi. Pada tingkat perguruan tinggi, materi matematika semakin sulit untuk dipelajari. Sebab matematika pada jenjang perguruan tinggi cakupannya semakin luas. Pada perguruan Tinggi umumnya sering melibatkan kemampuan kecerdasan tingkat tinggi, seperti kemampuan analisis, sintesis, dan evaluasi, bukan sekedar mengingat pengetahuan faktual maupun penerapan

sederhana (Chasanah et al., 2020). Dalam pelajaran Matematika juga memerlukan penalaran yang tinggi, karena dalam pembelajaran matematika mempunyai fungsi sebagai sarana buat menyebarkan kepandaian kritis, logis, kreatif, dan bekerjasama yang diperlukan siswa dalam kehidupan yang semakin maju ini (Chasanah et al., 2020). Masa pendidikan pada pendidikan tinggi sebagai seorang mahasiswa hendaknya lebih banyak diberikan masalah. Sehingga dengan begitu mereka diberikan tantangan berupa permasalahan yang menantang mereka selama berada pada masa perkuliahan. Hal ini diperlukan guna menyiapkan tenaga pendidik yang memiliki keahlian dalam bidang matematika agar mereka bisa melahirkan manusia yang berkualitas. Karena apabila mahasiswa itu menghadapi berbagai masalah dan mampu menyelesaikan masalah yang dihadapi maka akan mendapatkan hikmah dari masalah dan berbuah pada kematangan dalam hal memecahkan masalah. Oleh karena itu, kemampuan pemecahan masalah perlu diberikan untuk menyelesaikan masalah dalam pembelajaran.

Pada saat ini pembelajaran menemui kendala yang cukup besar yang diakibatkan oleh pandemi covid yang semakin merebak dan menggloabal. Pengaruhnya begitu besar dan melumpuhkan berbagai bidang kehidupan salah satunya bidang pendidikan. Pembelajaran pun dilakukan sesuaikan dengan kondisi pada daerah tersebut ada yang menerapkan pembelajaran tatap muka terbatas, memberikan modul dan ada juga menerapkan pembelajaran secara daring (dalam jaringan) guna membatasi interaksi antara guru dan murid. Pembelajaran daring (dalam jaringan) tentunya memiliki pengaruh terhadap guru, siswa, wali murid dan juga masyarakat yang sudah terbiasa melaksanakan secara tatap muka. Pada masa sekarang guru dituntut untuk kreatif, inovatif, serta melibatkan siswa dalam proses pembelajaran walaupun dilakukan secara daring (Nurhayati et al., 2021). Guru begitu aktif dalam memberikan pembelajaran dengan menggunakan media dalam jaringan dan terus menerapkan inovasi-inovasi baru. Namun pada kenyataannya belum ada kesadaran yang dimiliki oleh mahasiswa dalam proses pembelajaran, dimana besar harapan mahasiswa pandemi segera berakhir. Sedangkan masa studi bagi seorang peserta didik terus berlanjut dan hanya bersikap pasrah saja. Hal tersebut mengakibatkan rendahnya rasa ingin tahu mahasiswa dalam mencari tahu masalah-masalah yang terdapat dalam mata pelajaran. Setiap siswa memiliki rasa ingin tahu yang berbeda-beda. Perbedaan tersebut disebabkan bagaimana mereka menanamkannya pada diri mereka (Nurhayati et al., 2021). Kondisi ini dilahirkan oleh rendahnya kesadaran mahasiswa dalam mencari tahu hal-hal baru dalam mencari solusi atas permasalahan yang dihadapi demi kemajuannya dalam belajar. Mahasiswa masih terjerumus oleh permainan-permainan online dan tidak melihat dampak yang ditimbulkan apabila tidak memiliki kecerdasan.

Hal ini didukung dengan pernyataannya (Subali, 2020) mengatakan asesmen hasil belajar pada masa pandemi Covid-19, yang paling menarik pada permasalahan penilaian afektif, selain permasalahan penilaian kognitif dan psikomotor. Untuk penilaian aspek kognitif, yang menjadi persoalan, seberapa jauh peserta didik, baik di tingkat pendidikan dasar, menengah, ataupun di pendidikan tinggi, mengerjakan tugas-tugasnya secara mandiri. Dengan demikian, kejujuran sebagai salah satu aspek afektif ikut mempengaruhi keberhasilan aspek kognitif. Untuk aspek afektif sendiri,

ada dua dimensi, yaitu dimensi yang bersifat umum atau dikenal dengan istilah *generic affective* dan yang bersifat spesifik atau *spesific affective*. *Generic affective*, seperti kejujuran, kedisiplinan, kerajinan, dan ketekunan dapat dicapai dengan mempelajari semua bidang ilmu yang manapun. Penilaian aspek psikomotorik juga menjadi kendala dalam pembelajaran daring ketika laporannya dibuat secara kelompok. Dosen tidak akan pernah tahu siapa sebetulnya yang melakukan pengukuran/pengamatan saat pengumpulan data. Dengan melihat akan persoalan ini sesungguhnya kita sedang diuji apakah bisa melahirkan peserta didik yang berkarakter, jawabanya tentu tidak karena aspek afektif tidak bisa dinilai secara maksimal. Tetapi sebagai manusia harus bisa memanfaatkan potensi yang dimiliki.

Pada setiap manusia secara lahiriah memiliki sikap ingin tahu akan sesuatu hal. Sikap ini dilahirkan dalam diri setiap insan manusia. Sikap rasa ingin tahu merupakan salah satu sikap ilmiah yang harus dimiliki oleh setiap orang. Dalam tulisannya Gruber et al., (2014), memaparkan bahwa penyelidikan ilmiah yang mengeksplor bagaimana rasa ingin tahu (*curiosity*) mempengaruhi ingatan. Dalam penelitiannya diperoleh kaitan antara mekanisme dorongan motivasi ekstrinsik dan internal *curiosity* adalah bahwa pentingnya menstimulus *curiosity* untuk menciptakan pembelajaran yang efektif. (Gruber et al., 2014) mengklaim bahwa hasil *curiosity* yang tinggi tidak hanya bahwa siswa tertarik terhadap informasi yang diberikan tetapi juga tertantang mempelajarinya. Zetriuslita, (2016) rasa ingin tahu (*curiosity*) adalah suatu keinginan yang besar dalam diri seseorang dalam mencari jawaban terhadap permasalahan yang diberikan. Salah satunya dengan bertanya, menyelidiki, dan membaca sumber-sumber yang membantu menjawab permasalahan yang diberikan. Menurut Matheson, D., & Spranger, (2001), rasa ingin tahu atau keingintahuan kognitif biasanya ditandai dengan umpan balik yang belum menunjukkan konsistensi dalam basis pengetahuan seseorang sehingga mereka akan termotivasi untuk memahami materi yang belum dimengerti.

Blended Learning merupakan salah satu model pembelajaran yang cocok digunakan selama pandemi. *Blended learning* adalah kombinasi pembelajaran tradisional dan lingkungan pembelajaran elektronik. *Blended learning* menggabungkan aspek pembelajaran berbasis web / internet, streaming video. komunikasi audio *synchronous* dan *asynchronous* dengan pembelajaran tradisional “tatap muka” (Sjukur, 2013). Hal ini sejalan dengan Kurniawati, et. al. (2019) yang menyatakan blended learning merupakan aktivitas yang mencampur atau mengkombinasikan dua pembelajaran sekaligus, yaitu pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran online dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi. Dampaknya, pemilihan strategi pembelajaran yang mampu menunjang ketidakcukupan belajar hanya dengan tatap muka menjadi pilihan. Oleh karena itu, *blended learning* menjadi salah satu alternatif guna terpenuhinya kebutuhan pendidikan yang dimaksud (Widiara, 2018). Pembelajaran dengan pengembangan teknologi dengan kombinasi pembelajaran tatap muka maka dapat dihasilkan suatu pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Pembelajaran ini seimbang antara tatap muka dengan pembelajaran online yaitu dengan menggunakan multimedia yang dimuat dalam komputer, handphone, konfeksi video dan media teknologi yang lainnya (Abdullah, 2018).

Tentunya sistem tersebut jika dilihat secara teori dan praktik sudah sangat tepat sekali jika diterapkan dimasa pandemi covid-19 (Budiyo, 2020). Pembelajaran ini merupakan perpaduan antara online dan offline yang mampu meningkatkan aktivitas siswa dan hasil belajar. Menurut Rizkiyah, (2013), Pembelajaran dengan *blended learning* dapat menggeser prinsip pembelajaran dari *teacher center* menuju *student center* secara dinamis. Pembelajaran *blended learning* bersifat saling melengkapi kekurangan pembelajaran *face to face learning* dan *e-learning*. Dimasa pandemi covid-19 seluruh kegiatan tatap muka antara pengajar dengan peserta didik ditiadakan sebagai upaya pencegahan penularan virus corona. Sebagian pendidik berimprovisasi dengan menggunakan media teleconference sebagai pengganti tatap muka. Beberapa layanan tersedia seperti Zoom, Google Meet, Microsoft Team, WebEX, CloudX dan lainnya. Dengan mengganti layanan tatap muka konvensional dengan layanan tatap maya melalui *video conference* dipastikan akan mengakibatkan pengeluaran biaya yang lebih besar terutama pada paket internet, ditambah lagi dengan harus berlangganan versi pro untuk mendapatkan seluruh fitur aplikasi *video conference*, belum lagi beberapa wilayah banyak yang belum terjangkau layanan internet. Meski dirasa berat baik disisi keuangan maupun disisi layanan internet, penggunaan *video conference* dapat dijadikan alternatif sementara untuk terjalin interaksi antara pendidik dengan peserta didik (Setiawan & Aden, 2020). Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis sikap rasa ingin tahu belajar mahasiswa menggunakan *blended learning*.

METODE

Metode dalam penelitian ini adalah deskriptif yang bertujuan untuk menganalisis secara mendalam sikap rasa ingin tahu menggunakan *blended learning* pada matakuliah geometri ruang. Fokus penelitiannya dilaksanakan di Universitas Flores Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Matematika.

Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa semester IV Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Flores. Sampel penelitian adalah mahasiswa semester IV dengan jumlahnya sebanyak 30 orang yang dipilih secara acak. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini merupakan instrumen non-test, yaitu angket sikap rasa ingin tahu sebanyak 20 item yang terdiri dari pernyataan positif dan pernyataan negatif yang sudah divalidasi oleh validator sebanyak dua orang. Yang diberikan kepada mahasiswa setelah proses perkuliahan berakhir. Adapun indikator rasa ingin tahu (*curiosity*) yaitu: dalam penelitian ini adalah: 1). Bertanya tentang informasi atau masalah yang diberikan, 2). Berkeinginan mengetahui hal secara rinci, 3). Antusias/semangat dalam belajar, 4). Mencari informasi dari berbagai sumber, 5). Mencoba alternatif dari pemecahan masalah (Zetrislita, 2016). Angket yang disebar memiliki empat skala *likert* yaitu Selalu (SL), Sering (SR), Jarang (JR), Tidak Pernah (TP). Adapun point dari setiap skala sebagai berikut:

Tabel 1. Point Sikap Rasa Ingin Tahu Mahasiswa

Skala	Point	
	Positif	Negatif
Selalu (SL)	4	1
Sering (SR)	3	2
Jarang (JR)	2	3
Tidak Pernah (TP)	1	4

Skala sikap rasa ingin tahu digunakan untuk mencari tanggapan dari responden terhadap sikap rasa ingin tahu mahasiswa program studi pendidikan matematika universitas flores. Data yang telah di dapat untuk dijadikan hasil penelitian sehingga dapat ditarik kesimpulan. Kemudian hasil dari penelitian tersebut diklasifikasikan berdasarkan kriteria presentase skala menurut (Riduwan, 2007).

Tabel 2. Kriteria Spesifikasi Skala Sikap

Kriteria	Klasifikasi
$NA \leq 20$	Sangat Rendah
$20 < NA \leq 40$	Rendah
$40 < NA \leq 60$	Sedang
$60 < NA \leq 80$	Tinggi
$80 < NA \leq 100$	Sangat Tinggi

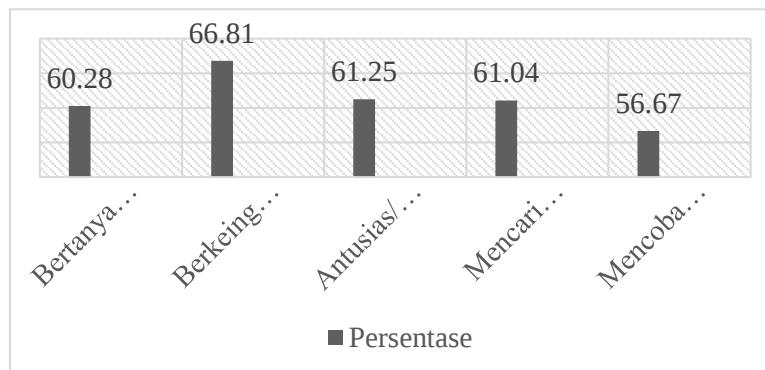
HASIL DAN DISKUSI

Penelitian ini dilakukan pada mahasiswa semester IV program studi Pendidikan matematika Universitas Flores. Berikut hasil data yang diperoleh dari skala sikap rasa ingin tahu mahasiswa.

Tabel 3. Persentase Skala dan Sikap Rasa Ingin Tahu Mahasiswa

No	Indikator	Banyaknya Pernyataan	Total			Kategori
			Skor	Mean	Persentase	
1	Bertanya tentang informasi atau masalah yang diberikan	3	217	2,41	60,28	Tinggi
2	Berkeinginan mengetahui hal secara rinci	6	481	2,67	66,81	Tinggi
3	Antusias/semangat dalam belajar	4	294	2,45	61,25	Tinggi
4	Mencari informasi dari berbagai sumber	4	293	2,44	61,04	Tinggi
5	Mencoba alternatif dari pemecahan masalah	3	204	2,27	56,67	Sedang
	Total	20	1489	12,2	61,21	Tinggi

Dari tabel 3 dapat kita lihat bahwa rata-rata perolehan presentase tiap indikator dengan presentase 61,21% masuk kedalam kategori tinggi. Berikut deskriptif statistik visual data sikap rasa ingin tahu mahasiswa:



Gambar 1. Diagram Presentase Indikator Sikap Rasa Ingin Tahu Mahasiswa

Berdasarkan gambar 1 diagram presentase indikator pada sikap rasa ingin tahu mahasiswa untuk indikator bertanya tentang informasi atau masalah yang diberikan memperoleh presentase 60,28% dengan kategori tinggi, indikator berkeinginan mengetahui hal secara rinci memperoleh presentase 66,81% dengan kategori tinggi, indikator antusias/ semangat dalam belajar memperoleh presentase 61,25% dengan kategori tinggi, indikator mencari informasi dari berbagai sumber memperoleh presentase 61,04% dengan kategori tinggi dan indikator mencoba alternatif dari pemecahan masalah memperoleh presentase 56,67% dengan kategori sedang. Indikator berkeinginan mengetahui hal secara rinci mendapatkan presentase yang paling unggul dari indikator lainnya sedangkan indikator mencoba alternatif dari pemecahan masalah berada dalam kategori sedang. Dari data di atas terlihat bahwa rata-rata sikap rasa ingin tahu mahasiswa pada mata kuliah geometri ruang berada pada kategori tinggi. Mahasiswa memberikan respon yang positif terhadap implementasi *Blended Learning*. Rekapitulasi respon mahasiswa terhadap aspek-aspek yang ditelusuri disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 4 Persepsi Mahasiswa terhadap Model *Blended Learning*

No.	Aspek yang ditelusuri	Kategori
1.	Intensitas interaksi antar mahasiswa	Meningkat
2.	Intensitas interaksi antara mahasiswa dengan dosen	Meningkat
3.	Kualitas interaksi antar mahasiswa	Meningkat
4.	Kualitas interaksi antara mahasiswa dengan dosen	Meningkat
5.	Kepuasan mahasiswa terhadap pembelajaran	Puas
6	Beban Kerja	Sedang
7	Efektivitas, kemudahan dalam memahami/mencapai tujuan	Efektif
	Total	Tinggi

Pada tabel di atas menunjukkan bahwa model *blended learning* pada mata kuliah geometri ruang bisa diterima oleh semua mahasiswa. Pada aspek intensitas antar mahasiswa mempunyai kategori meningkat. Disini juga Mahasiswa bisa saling berdiskusi dengan menggunakan perangkat digital yang mereka miliki, sehingga dalam proses pembelajaran tidak terikat oleh tempat dan waktu. Selain itu peningkatan interaksi antara mahasiswa dengan dosen terjadi karena dosen tidak hanya berinteraksi melalui kegiatan dengan menggunakan aplikasi *facebook*, *whatsapp* dan *e-learning* tetapi secara *offline* yaitu bertatap muka pada materi yang membutuhkan imajinasi tingkat tinggi yaitu menggunakan alat peraga yang sesuai.

Daeng et al., (2017) mengatakan Teknologi komunikasi yang berkembang saat ini telah memungkinkan manusia untuk terhubung satu sama lain tanpa dibatasi jarak, ruang, dan waktu untuk berinteraksi dalam pembelajaran. Meningkatnya intensitas interaksi dalam pembelajaran juga diikuti dengan meningkatnya kualitas interaksi antarmahasiswa dan antara mahasiswa dan dosen. Salah satu solusi untuk mengatasi pembelajaran saat pandemi adalah pembelajaran dengan menggunakan model *Blended Learning*, mahasiswa lebih banyak berdiskusi mengenai materi perkuliahan. Kegiatan *online*, lebih dimanfaatkan mahasiswa untuk membicarakan hal-hal yang berkaitan dengan materi perkuliahan. Selain itu, mahasiswa bisa lebih mudah dalam mengakses informasi dari dosen. Mahasiswa bisa berkomunikasi secara langsung dengan dosen apabila terdapat masalah dalam pembelajaran. Mahasiswa juga akan lebih leluasa untuk berinteraksi dengan dosen. Namun, ada juga yang mengatakan interaksi antara dosen menurun karena ada materi-materi yang perlu bertatap muka secara langsung untuk menjabarkan materi. Mahasiswa juga menyatakan senang mengikuti pembelajaran dengan model *Blended Learning*. Mereka puas dengan pembelajaran yang diikuti dan nilai yang diperoleh, karena sesuai dengan kemampuan dan kehadiran mereka dalam berdiskusi. Mereka juga merasa puas dengan adanya pembelajaran *online* mereka dapat mengakses sumber belajar kapan saja dan dimana saja. Mereka tidak harus menunggu keberadaan pengajar di dalam kelas untuk memperoleh materi pembelajaran karena mereka bisa berinteraksi dengan dosen atau mahasiswa tanpa terikat oleh waktu. Secara umum mahasiswa memberikan respon positif terhadap model pembelajaran ini dan mengharapkan agar model pembelajaran ini diterapkan juga pada mata kuliah lain. Hal ini sejalan dengan temuan Demirci, (2010) yang mengungkapkan bahwa pembelajaran *Blended Learning* berupa pemberian tugas rumah secara *online* mendapat respon positif dari siswa. Pembelajaran ini efektif dalam memudahkan mahasiswa belajar dan memotivasi mahasiswa untuk belajar. Selanjutnya, pada mata kuliah geometri ruang, mahasiswa harus lebih memahami konsep-konsep dalam geometri ruang dan harus memiliki imajinasi yang tinggi. Oleh karena itu, setiap mahasiswa harus aktif dalam berdiskusi dengan tujuan agar mereka bisa mengenal satu sama lain dan bisa memahami materi. Agar mereka lebih memahami materi maka diberikan pembelajaran secara tatap muka pada materi tertentu. Dalam hal ini, mahasiswa beranggapan beban kerja pada mata kuliah ini dengan menggunakan *Blended Learning* tergolong sedang. Pendapat mereka ditentukan oleh kendala koneksi internet. Beban kerja yang dimaksud dalam

model blended learning koneksi internet artinya dengan adanya koneksi/ jaringan internet pekerjaan mereka akan semakin ringan dan mudah, begitu juga sebaliknya. Syarif, (2012) juga mengatakan melalui model *Blended Learning*, proses pembelajaran akan lebih efektif karena proses belajar mengajar yang biasa dilakukan (*conventional*) akan dibantu dengan pembelajaran secara *e-learning* yang dalam hal ini berdiri di atas infrastruktur teknologi informasi dan bisa dilakukan kapanpun dan dimanapun. Dengan demikian, apabila pembelajaran dengan menggunakan model *Blended Learning* ini tidak dipenuhi dengan fasilitas yang mendukung maka implementasi pembelajaran ini tidak akan berjalan lancar. *Blended learning* juga terbukti efektif diterapkan karena memiliki keuntungan yang diperoleh dari penggabungan pembelajaran tatap muka dan pembelajaran *online*. Mahasiswa merasa bahwa pembelajaran di dalam kelas terasa menyenangkan. Mereka termotivasi untuk bisa memahami materi yang mereka pelajari secara *online* agar bisa mengikuti pembelajaran di dalam kelas dengan rasa ingin tahu yang tinggi. Mereka juga bisa saling berinteraksi secara intensif satu sama lain membahas materi-materi pelajaran yang mereka sukai secara *online*. Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan Vaughan, (2007) bahwa jika *Blended Learning* dapat efektif di implementasikan, maka hasil potensial yang bisa diperoleh adalah sebuah iklim pendidikan yang kondusif bagi pembelajaran peserta didik secara aktif.

KESIMPULAN

Pembelajaran matematika menggunakan model *Blended Learning* pada mahasiswa semester IV program studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Flores mendapatkan respon yang positif dimana rata-rata siswa memiliki indikator sikap rasa ingin tahu yang tinggi yaitu sebesar 61, 21%. Model *blended learning* mengambil peran yang lebih baik dalam meningkatkan rasa ingin tahu. Mahasiswa mendapatkan perlakuan dengan pembelajaran *blended learning* yang diperoleh pada tingkat nilai yang tinggi. Kesimpulan lainnya adalah mahasiswa memiliki persepsi positif terhadap model pembelajaran ini. Intensitas dan kualitas interaksi antar mahasiswa dan interaksi antara mahasiswa dan dosen semakin meningkat, menunjukkan rasa ingin tahu yang cukup baik.

REFERENSI

- Abdullah, W. (2018). Model Blended Learning dalam Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran. *Fikrotuna*, 7(1), 855–866. <https://doi.org/10.32806/jf.v7i1.3169>
- Budiyono, F. (2020). Implementasi Blended Learning di Masa Pandemi Covid 19. *Prosiding Diskusi Daring Tematik Nasional 2020, September*, 1–12.
- Chasanah, A. N., Wicaksono, A. B., Nurtsaniyah, S., & Utami, R. N. (2020). Analisis Kemampuan Literasi Matematika Mahasiswa pada Mata Kuliah Statistika Inferensial Ditinjau dari Gaya Belajar Analyze The Students ' s Mathematics Literacy Abilities in Inferential Statistics Subject Based on the Learning Styles. *Edumatica Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(September).

- Demirci, N. (2010). Web-Based vs. Paper-Based Homework to Evaluate Students' Performance in Introductory Physics Courses and Students' Perceptions: Two Years Experience. *International Journal on E-Learning*, 9(1), 27–49.
- Gruber, M. J., Gelman, B. D., & Ranganath, C. (2014). States of Curiosity Modulate Hippocampus-Dependent Learning via the Dopaminergic Circuit. *Neuron*, 84(2), 486–496. <https://doi.org/10.1016/j.neuron.2014.08.060>
- Intan Trivena Maria Daeng, Mewengkang, N. ., & Kalesaran, E. R. (2017). 91161-ID-penggunaan-smartphone-dalam-menunjang-ak. *E-Journal "Acta Diurna,"* 1(1), 1–15.
- Kurniawati, M., Santanapurna, H., & Kusumawati, E. (2019). Penerapan Blended Learning Menggunakan Model Flipped Classroom Berbantuan Google Classroom Dalam Pembelajaran Matematika SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika Mosharafa*, 7(1), 8–19.
- Matheson, D., & Spranger, K. (2001). Content analysis of the use of fantasy, challenge, and curiosity in school based nutrition education programs,. *Journal of Nutrition Education*, 33(1), 10–16.
- Nurhayati, F. E., Purwanto, S. E., Studi, P., & Matematika, P. (2021). Analisis Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas XI IPA pada Masa Pandemi Analysis of the Mathematics Learning Motivation of Class XI IPA Students during the Covid-19 Pandemic. *Edumatica Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(April).
- Riduwan, A. (2007). *Rumus dan Data Aplikasi Statistik*. Alfabeta.
- Rizkiyah, A. (2013). Penerapan Blended Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Bangunan di Kelas X TGB SMK Negeri 7 Surabaya. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*, 1(1), 40–49.
- Setiawan, T. H., & Aden. (2020). Efektifitas Penerapan Blended Learning Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Akademik Mahasiswa Melalui Jejaring Schoology Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif (JPMI)*, 3(5), 493–506. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v3i5.493-506>
- Sjukur, S. B. (2013). Pengaruh blended learning terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa di tingkat SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 2(3), 368–378. <https://doi.org/10.21831/jpv.v2i3.1043>
- Subali, B. (2020). *Asesmen Pembelajaran dalam Masa Pandemi*. <https://suyanto.id/asesmen-pembelajaran-dalam-masa-pandemi/>
- Syarif, I. (2012). Pengaruh Model Blended Learning terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 2(2).
- Vaughan, N. (2007). Perspective on Blended Learning in Higher Education. *International Journal on E-Learning*, 6(1), 81–94.
- Zetriuslita. (2016). *Profil Sikap Ilmiah Rasa Ingin Tahu (Curiosity) Matematis Mahasiswa*.